

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Definisi Anime**

*Anime* merupakan bahasa dari Inggris artinya *animation* yang berakar dari kata *Anima* berarti jiwa atau kehidupan. Menurut Aghnia (dalam Ihsan, 2016) menyatakan bahwa anime adalah animasi khas Jepang, biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, ditujukan pada beragam jenis penonton.

Hubungan antara anime dan karya sastra yaitu terdapat unsur intrinsik yang bisa diteliti dilihat dari sisi penokohan dan alur cerita. Pada karya sastra memiliki fungsi untuk mengkomunikasikan ide dan menyalurkan pikiran serta perasaan estetis manusia pembuatnya. Ide itu disampaikan lewat amanat yang pada umumnya ada dalam sastra.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa anime berasal dari kata *animation*, atau dalam bahasa Jepangnya *animeshon* yang disingkat anime. Istilah anime itu sendiri digunakan untuk membedakan film kartun buatan Jepang dengan film kartun yang lain. Untuk membuat satu *anime* adalah gambar langkah untuk membuat suatu imajinasi penggambaran karakter dalam anime dengan cara memanfaatkan prinsip “*after image*” pada visual memanfaatkan gambar tidak bergerak menjadi gambar yang bergerak secara terus menerus.

## 2.2 Anime Sebagai Karya Sastra

Anime atau kartun adalah animasi berupa gambar bergerak yang bersuara lebih banyak dikenal sebagai karya sastra terkenal dari Jepang. Menurut Sayekti (2017:13) mengungkapkan bahwa *anime* atau animasi dapat dikelompokkan sebagai karya sastra karena didalamnya terkandung pesan atau cerita yang terdapat dalam seperti novel atau cerpen.

Film dapat ditampilkan dalam bentuk karakter nyata serta fiksi. Untuk istilah film yang berkarakter fiksi seperti animasi, di Jepang lebih dikenal dengan *anime*. Film yang diproduksi memiliki pesan-pesan dikemas sedemikian rupa dengan tujuan berbeda-beda, seperti hiburan dan memberi informasi, dan ada pula digunakan sebagai bahan pembelajaran. Hal ini dapat menjadi yang paling utama dalam isi film agar bisa diterima secara luas oleh masyarakat dan juga diharapkan isi pesan dari sebuah film dapat memberikan pengaruh bagi penonton.

Teeuw (dalam Mashuri, 2013:16) mengungkapkan bahwa inovasi dalam sastra terus berkembang, karena sastra menunjukkan hasil keterangan antara konveksi dan inovasi. Perkembangan sastra pun berkembang dari yang bersifat tekstual hingga bersifat visual karena berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Cerpen, novel, manga, dan drama kini sudah dapat ditonton dalam bentuk film. Film ditampilkan dalam bentuk visual (film), drama ditampilkan dalam bentuk akting (gerak gerik badan) serta dialog dan hiasan panggung lainnya. Animasi atau *anime* ditampilkan dalam bentuk *dubbing*, dialog, tata audio, efek sinemasi dan ceritanya diambil dari novel dan manga. Selain itu, film juga ditampilkan dalam bentuk akting, dialog, tata audio visual, dan efek sinematografis

lainnya yang jelas teknik pemotongan adegan serta penyuntingan dan pemilihan-pemilihan adegannya.

### **2.3 Unsur Naratif dalam Anime**

Seperti yang sudah dipaparkan di atas, anime termasuk salah satu jenis karya sastra. Dari segi unsur pembentuk karya sastra, jenis anime memiliki kedekatan dengan jenis karya sastra berupa film. Menurut Krissandy (dalam Ekatami, dkk., 2019) disebutkan bahwa terdapat dua unsur yang membantu kita unsur memahami sebuah film, diantaranya adalah unsur naratif dan unsur sinematik. Keduanya saling berkesinambungan dalam membentuk sebuah film. Unsur ini saling melengkapi dan tidak dapat dipisahkan dalam proses pembuatan film.

Sehubungan dengan masalah penelitian, teori yang akan dipaparkan hanya berhubungan dengan unsur naratif saja. Menurut Krissandy (dalam Ekatami, dkk., 2019) unsur naratif film mencakup sebagai berikut :

- a. Pemeran/tokoh, dalam film, ada dua tokoh penting untuk membentuk ide cerita yaitu pemeran utama dan pemeran pendukung. Pemeran utama adalah bagian dari cerita dalam film yang diistilahkan protagonis, dan pemeran pendukung disebut dengan istilah antagonis, biasanya dijadikan pendukung ide cerita dengan karakter pembuat masalah dalam cerita menjadi lebih rumit sebagai pemicu konflik cerita.
- b. Permasalahan dan konflik, permasalahan dalam cerita dapat diartikan sebagai penghambat tujuan, yang dihadapi tokoh protagonis untuk mencapai tujuannya, biasanya di dalam cerita disebabkan oleh tokoh antagonis. Permasalahan ini

pula memicu konflik antara pihak protagonis dengan antagonis. Permasalahan bisa muncul tanpa disebabkan pihak antagonis.

- c. Tujuan, dalam sebuah cerita, tokoh utama pasti memiliki tujuan atau sebuah pencapaian dari karakter dirinya, biasanya dalam cerita ada sebuah harapan dan cita-cita dari pemeran utama. Harapan itu dapat berupa fiksi ataupun abstrak (non-fiksi).
- d. Ruang/lokasi, dalam film ruang dan lokasi menjadi penting untuk sebuah latar cerita, karena biasanya, latar lokasi menjadi sangat diutamakan untuk mendukung suatu penghayatan sebuah cerita.
- e. Waktu, penempatan waktu dalam cerita dapat membangun sebuah cerita yang berkesimbangan dengan alur cerita.

## **2.4 Teknik Penokohan**

Metode karakterisasi yang akan digunakan merupakan metode menurut Nurgiyantoro (1995). Teknik penokohan ini dinilai lebih efektif daripada teknik penokohan analitik, karena berfungsi ganda yang memiliki kaitan erat antara berbagai unsur fiksi seperti contoh plot, latar, dan sebagainya.

Teknik ini pun lebih realistic. Karakter tokoh bisa berubah dengan pengaruh lingkungan baru, teman baru, pekerjaan, dan lainnya. Adapun beberapa metode lainnya yang termasuk dalam teknik penokohan dramatik ini adalah sebagai berikut:

a. Teknik Cakapan

Percakapan dalam sebuah karya sastra fiksi tidak hanya dilakukan untuk memajukan plot, akan tetapi dimaksudkan juga untuk menggambarkan karakteristik-karakteristik tokoh yang bersangkutan. Namun kekurangannya adalah pembaca hanya akan mendapatkan sepotong sifat kedirian tokoh yang bersangkutan itu.

b. Teknik Tingkah Laku

Teknik ini ditunjukkan dalam tingkah laku seorang tokoh karena dapat menunjukkan karakteristik dan pendirian dari tokoh tersebut. Akan tetapi, tidak semua tingkah laku tokoh menunjukkan sifat-sifat tokoh itu sendiri. Hal ini disebut tingkah laku yang bersifat netral.

c. Teknik Pikiran dan Perasaan

Teknik ini menunjukkan kedirian tokoh melalui pikiran dan perasaan yang ditunjukkan. Tokoh sangat mungkin berpura-pura dalam tingkah laku, tetapi tidak mungkin dapat berpura-pura dengan pikiran dan perasaannya sendiri.

d. Teknik Arus Kesadaran/ *Stream of Consciouness*

Teknik ini berhubungan dengan teknik sebelumnya yang mengaitkan teknik perasaan dan pikiran karena keduanya dianggap akan menunjukkan pula tingkah laku batin tokoh.

e. Teknik Reaksi Tokoh Lain

Reaksi tokoh-tokoh lain terhadap suatu kejadian yang dilakukan seorang tokoh dapat menunjukkan kedirian tokoh itu sendiri. Dengan kata lain, ini digambarkan melalui opini tokoh-tokoh lain terhadap tokoh tertentu.

f. Teknik Pelukisan Latar

Tempat dimana terjadinya suatu cerita dapat menunjukkan karakter dari tokoh tersebut. Pelukisan latar pun tidak hanya akan menunjukkan karakter tokoh, tetapi merupakan awal pada sebuah cerita juga.

## **2.5 Psikologi Sastra**

Endraswara (2008:96) mengatakan bahwa psikologi sastra adalah kajian sastra yang memandang karya sebagai aktivitas kejiwaan. Pengarang akan menggunakan cipta, rasa, dan karya dalam berkarya. Karya sastra dipandang sebagai fenomena psikologis, akan menampilkan aspek-aspek kejiwaan melalui tokoh-tokoh jika kebetulan teks berupa drama maupun prosa. Dari pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa psikologi sastra merupakan hasil dari kajian sastra pengarang yang menampilkan aspek kejiwaan manusia melalui karya seni.

Pada dasarnya psikologi sastra memberikan perhatian pada masalah yang kedua, yaitu pembicaraan dalam kaitannya dengan unsur-unsur kejiwaan tokoh-tokoh fiksional yang terkandung dalam karya sastra. Karya sastra memasukkan berbagai aspek kehidupan ke dalamnya, khususnya manusia. Pada umumnya, aspek-aspek kemanusiaan inilah yang merupakan objek utama psikologi sastra. Diri manusia tersebut digambarkan sebagai tokoh-tokoh dengan aspek kejiwaan yang dicangkokkan dan diinvestasikan. Studi psikologi yang terakhir berkaitan dengan sosiologi sastra, dan resepsi sastra sebagai psikologi sosial.

### **2.5.1 Psikologi Penokohan**

Dalam memahami tokoh dalam sastra, maka dibutuhkan teori psikologi. Wright (dalam Endraswara, 2008:184) mengungkapkan bahwa unsur-unsur psikologi dalam karya sastra dibutuhkan bantuan teori-teori psikologi.

Karena sastra memiliki keterkaitan dengan tokoh yang menjadi gambaran manusia pada cerita, maka psikologi turut berperan penting dalam analisis sebuah karya sastra dari aspek kejiwaan dan dapat meneliti tokoh sebagai manusia karena terdapat unsur kejiwaan dalam suatu cerita.

### **2.5.2 Psikologi Sosial**

Ahli ilmu jiwa William James maupun ahli sosiologi Charles H. Cooley yang hidup dan bekerja pada awal abad ke-20 menegaskan bahwa perkembangan individu manusia berhubungan sangat erat dengan perkembangan masyarakat di lingkungannya.

Makin wajar hubungan sosial individu dalam kelompok–kelompoknya yang dimulai dengan berinteraksi bersama orang tua, maka makin berkembanglah kecakapan–kecakapan, keseimbangan pribadinya, dan makin produktif pula ia dalam kegiatan–kegiatannya dalam kelompok–kelompok kelak, terutama pandangan dan penghargaan terhadap diri sendiri (*selfconcept*) sangat dipengaruhi oleh pendapat–pendapat dan anggapan–anggapan orang lain terhadap dirinya. *Self-concept* seorang individu merupakan suatu refleksi dari konsep–konsep orang lain terhadap dirinya. (Gerungan, 2004 : 41-42)

### **2.5.3 Interaksi Sosial**

Interaksi adalah proses dimana orang-orang berkomunikasi saling mempengaruhi dalam pikiran dan tindakan. Pada dasarnya manusia dalam kehidupan sehari-hari tidaklah lepas dari hubungan satu dengan yang lain, dimana kelakuan antar individu saling mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya (Setiadi dkk dalam Permatasary, 2015).

Bentuk umum proses sosial adalah interaksi sosial, sedangkan bentuk khususnya adalah aktivitas-aktivitas sosial. Interaksi sosial diartikan sebagai hubungan sosial dinamis. Hubungan sosial yang dimaksud dapat berupa hubungan antara individu satu dengan individu lainnya, antara kelompok satu dengan kelompok lainnya, maupun antara kelompok dengan individu (Anwar dan Adang dalam Permatasary, 2015). Interaksi sosial merupakan suatu hubungan dimana terjadi proses saling pengaruh mempengaruhi antara para individu, antara individu dengan kelompok, maupun antara kelompok (Soekanto, 2003).

### **2.6 Bentuk Interaksi Sosial**

Bentuk-bentuk interaksi sosial dapat berupa kerjasama (*cooperation*), persaingan (*competition*), dan pertentangan (*conflict*). Suatu keadaan dapat dianggap sebagai bentuk keempat dari interaksi sosial. Keempat bentuk pokok dari interaksi sosial tersebut tidak perlu merupakan kontinuitas dalam arti interaksi itu dimulai dengan adanya kerjasama yang kemudian menjadi persaingan serta memuncak menjadi pertikaian untuk akhirnya pada sampai akomodasi (Setiadi dkk dalam Permatasary 2015:14).



Menurut Setiadi dkk (dalam Permatasary 2015:14) ada dua macam proses sosial yang timbul sebagai akibat adanya interaksi sosial, yaitu proses asosiatif dan proses disosiatif.

### **2.6.1 Bentuk Interaksi Asosiatif**

Bentuk interaksi asosiatif dibagi menjadi 3, yaitu kerjasama, akomodasi, dan asimilasi.

#### **2.6.1.1 Kerjasama**

Kerjasama ialah suatu bentuk interaksi sosial dimana orang-orang atau kelompok-kelompok bekerjasama bantu membantu untuk mencapai tujuan bersama. Kerjasama timbul karena orientasi orang perorangan terhadap kelompoknya dan kelompok lain (Setiadi dkk dalam Permatasary, 2015:14). Proses terjadinya kerjasama lahir apabila diantara individu atau kelompok tertentu menyadari adanya kepentingan bersama. Tujuan yang sama akan menciptakan kerjasama diantara individu dan kelompok bertujuan agar tujuan-tujuan mereka tercapai.

#### **2.6.1.2 Akomodasi**

Akomodasi adalah proses sosial dengan dua makna. Pertama adalah proses sosial yang menunjukkan pada suatu keadaan seimbang dalam interaksi sosial terjadi dalam masyarakat. Kedua adalah menuju pada suatu proses yang sedang berlangsung, dimana akomodasi menampakkan suatu proses untuk meredakan suatu pertentangan terjadi pada masyarakat dan proses akomodasi merupakan proses menuju suatu tujuan untuk mencapai kestabilan.

Akomodasi dapat diartikan sebagai suatu keadaan, dimana terjadi keseimbangan dalam interaksi antara orang perorangan dan kelompok manusia, sehubu

ngan dengan norma-norma sosial dan nilai-nilai sosial yang berlaku di dalam masyarakat (Anwar dan Adang, dalam Permatasary 2015:15).

### **2.6.1.3 Asimilasi**

Asimilasi merupakan suatu proses dimana pihak-pihak yang berinteraksi mengidentifikasi dirinya dengan kepentingan-kepentingan serta tujuan-tujuan kelompok dan merupakan pencampuran dua atau lebih budaya berbeda sebagai akibat dari proses sosial, kemudian menghasilkan budaya tersendiri berbeda dengan budaya asalnya.

Proses asimilasi menjadi penting dalam kehidupan individunya berbeda secara kultural, sebab asimilasi yang baik akan melahirkan budaya-budaya baru sehingga dapat diterima oleh semua anggota kelompok dalam masyarakat.

## **2.6.2 Bentuk Interaksi Disosiatif**

Bentuk interaksi disosiatif dibagi menjadi 3, yaitu persaingan, pertentangan, dan kontravensi.

### **2.6.2.1 Persaingan**

Persaingan diartikan sebagai proses sosial, dimana individu atau kelompok-kelompok manusia bersaing mencari keuntungan melalui bidang-bidang kehidupan yang ada pada suatu masa tertentu menjadi pusat perhatian umum dengan cara menarik perhatian publik atau dengan mempertajam prasangka telah ada, tanpa mempergunakan ancaman atau kekerasan (Sujarwanto, 2012).

### **2.6.2.2 Pertentangan**

Bentuk interaksi sosial yang berupa perjuangan langsung dan sadar antara orang dengan orang atau kelompok dengan kelompok untuk mencapai tujuan bersama.

### **2.6.2.3 Kontravensi**

Kontravensi merupakan bentuk interaksi yang berbeda antara persaingan dan pertentangan. Kontravensi ditandai oleh adanya ketidakpastian terhadap diri seseorang, perasaan tidak suka yang disembunyikan, dan kebencian terhadap kepribadian orang. Akan tetapi, gejala-gejala tersebut tidak sampai menjadi pertentangan atau pertikaian (Setiadi dkk, dalam Permatasary 2015:16).

## **2.7 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial**

Menurut H. Bonner (dalam Machmud 2014:43) faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial, yaitu faktor imitasi, faktor sugesti, faktor identifikasi, dan faktor simpati.

### **2.7.1 Faktor Imitasi**

Faktor imitasi mempunyai peranan sangat penting dalam proses interaksi sosial. Salah satu segi positifnya adalah bahwa imitasi dapat membawa seseorang untuk mematuhi kaidah-kaidah yang berlaku. Imitasi adalah pembentukan nilai melalui dengan meniru cara-cara orang lain.

### **2.7.2 Faktor Sugesti**

Sugesti yaitu pengaruh psikis, baik yang datang dari dirinya sendiri maupun dari orang lain. Pada umumnya diterima tanpa adanya kritik dari orang lain. Sugesti dapat diberikan dari individu kepada kelompok, kelompok kepada kelompok, dan kelompok kepada individu.

### **2.7.3 Faktor Identifikasi**

Identifikasi dalam psikologi berarti dorongan untuk menjadi identik (sama) dengan orang lain, baik secara lahiriah maupun batiniah. Hubungan sosial yang berlangsung pada identifikasi lebih mendalam daripada hubungan secara langsung pada proses sugesti dan imitasi.

### **2.7.4 Faktor Simpati**

Simpati merupakan suatu proses individu yang tertarik pada pihak lain. Meskipun faktor simpati berupa keinginan individu untuk memahami dan bertindak kooperatif dengan orang lain, peran vital dalam faktor ini lebih condong pada perasaan individu tersebut.

## **2.8 Pengaruh interaksi sosial**

Menurut Larossa dan Reitzes (dalam Siregar, 2011:103) pengaruh interaksi sosial pada intinya menjelaskan tentang kerangka referensi untuk memahami bagaimana manusia ketika bersama dengan orang lain. Hal tersebut menciptakan dunia sosial dan bagaimana cara dunia membentuk perilaku manusia. Interaksi sosial ada karena ide-ide dasar dalam membentuk makna yang berasal dari pikiran manusia (*Mind*) mengenai diri (*Self*), hubungannya di tengah interaksi sosial, dan tujuan akhir untuk memediasi, serta menginterpretasi makna di tengah

masyarakat (*Society*) dimana individu tersebut menetap. *Mind, Self and Society* tersebut merupakan ide dasar dari interaksi sosial.

### **2.8.1 Pikiran (*Mind*)**

Pikiran adalah kemampuan untuk menggunakan simbol yang mempunyai makna sosial sama, dimana tiap individu harus mengembangkan pikiran mereka melalui interaksi dengan individu lain.

### **2.8.2 Diri (*Self*)**

Diri adalah kemampuan untuk merefleksikan diri sendiri dari sudut pandang atau pendapat orang lain. Disini diri tidak dapat dilihat dari dalam diri seseorang melalui introspeksi diri. Diri (*Self*) hanya bisa berkembang melalui kemampuan pengambilan peran, yaitu membayangkan diri dari pandangan orang lain.

### **2.8.3 Masyarakat (*Society*)**

Masyarakat (*Society*) adalah jejaring hubungan sosial diciptakan, dibangun, dan dikonstruksikan oleh tiap individu di tengah masyarakat. Tiap individu tersebut terlibat dalam perilaku yang mereka pilih secara aktif dan sukarela sehingga pada akhirnya mengantarkan manusia dalam proses pengambilan peran di tengah masyarakatnya.

## **2.9 Anime *Tanaka-kun wa Itsumo Kedaruge***

### **2.9.1 Sinopsis Cerita**

Film *Tanaka-kun wa Itsumo Kedaruge* menceritakan tentang kehidupan anak SMA bernama Tanaka yang pemalas dan suka mendesah bertopang dagu, punya mata seperti orang mengantuk, serta pada dasarnya tidak suka berusaha dan

tidak suka diganggu oleh orang lain. Akan tetapi, ia mempunyai teman bernama Ohta, yang selalu membantu pada saat Tanaka dalam kesulitan. Ohta pun berusaha merubah kebiasaan buruknya yang selalu bermalas-malasan.

Pada suatu hari pada saat Tanaka dan Ohta datang ke sekolah ada seseorang perempuan yang memanggil nama Tanaka, perempuan itu bernama Miyano ia meminta kepada Tanaka untuk mengajarnya tentang sifat pemalasnya Tanaka agar Miyano bisa menjadi gadis dewasa Tanaka menerima permintaan dari Miyano. Akan tetapi Miyano selalu gagal meniru sifat Tanaka karena sifatnya yang berlawanan dengan Tanaka, Tanaka pun memberikan sebuah nasihat agar Miyano tidak lagi meniru sifat Tanaka.

Pada keesokan harinya pada saat Tanaka dan Ohta berada di atas atap sekolah, ada seorang wanita yang berpenampilan seperti preman yang bernama Echizen, ia ingin menantang Tanaka karena ia ingin mengetahui sifat Tanaka walau pun Echizen selalu menang melawan Tanaka ia merasa dipermainkan oleh Tanaka. Echizen pun merasa kesal lalu ia teru menantang Tanaka hingga hatinya merasa puas, pada keesokan harinya Echizen dan Miyano bertengkar karena kue yang diberikan oleh Miyano tidak dimakan oleh Echizen, ia pun meminta bantuan Tanaka untuk memperbaiki pertemana mereka, pada akhirnya Miyano dan Echizen kembali berteman kembali berkat batuan dari Tanaka.

Beberapa hari kemudian pada pagi hari Ohta yang menggendong Tanaka sambil berlari menuju kelas tidak sengaja menabrak seorang perempuan, perempuan itu bernama Shiraishi ia adalah idol yang terkenal di sekolah, Ohta dan Tanaka yang tidak sengaja menabrak Shiraishi juga tidak sadar bahwa kertas laporan yang dibawa oleh Shiraishi terinjak hingga rusak, Tanaka dan Ohta pun

menawarkan diri mereka untuk membantu membuat ulang kertas laporan itu Shiraishi pun menerima tawaran mereka dengan senang hati. Pada sore harinya Shiraishi yang mengganti penampilannya karena ia sudah tidak kuan berpenampilan seperti idol, ia pun pulang dengan santainya tiba-tiba Tanaka memanggil nama Shiraishi tanpa sadar Shiraishi pun menjawab panggilan dari Tanaka, Shiraishi merasa malu karena ia penampilannya yang tebilang memalukan, Shiraishi pun menceritakan apa yang terjadi pada masa lalunya. Tanaka memberikan sebuah nasehat yang membuatnya percayadiri, pada keesokan harinya Shiraishi berpenampilan seperti seperti biasanya namun ia mengganti kontak matanya menjadi menggunakan kacamata, setelah kejadian itu Shiraishi merasa menyukai Tanaka karena Tanaka yang membantunya mengembalikan kepercayaan dirinya.

Pada akhirnya Tanaka yang dikenal tertutup dan suka menyendiri menjadi lebih terbuka dan memiliki banyak teman karena Tanaka dan Ohta yang selalu membantu teman-temannya pada saat kesulitan.

## **2.9.2 Unsur Naratif Anime**

### **a. Pemeran/tokoh**

#### **Tokoh Utama**

#### **Tanaka**

Tokoh Tanaka digambarkan memiliki mata yang terlihat mengantuk, suka bermalas-malasan, tidak suka menjadi pusat perhatian dan ingin selalu hidup dengan damai.

## **Ohta**

Tokoh Ohta digambarkan memiliki wajah seram, tinggi badan yang sangat tinggi dan memiliki hati yang baik.

## **Miyano**

Tokoh Miyano digambarkan memiliki tubuh seperti anak-anak, memiliki sifat bersemangat dan bekerja keras .

## **Echizen**

Tokoh Echizen digambarkan memiliki wajah seram, cara berbicara yang kasan dan berpenampilan seperti preman akan tetapi menyukai benda-benda yang lucu.

## **Shiraishi**

Tokoh Shirai digambarkan memiliki wajah yang cantik dan indah, baik hati akan tetapi tidak terlalu percaya diri.

### **b. Permasalahan dan konflik**

#### **a. Tanaka yang tidak mau pergi ke dokter gigi**

Tanaka yang berada dikelas pada sore hari duduk dengan santainya melihat keluar jendela, Ohta mengajak Tanaka untuk makan es krim namun Tanaka tidak mau pergi, tanpa sengaja Ohta menjatuhkan tas milik tanaka lalu keluarlah sebuah catatan yang berisi “pergi ke dokter gigi” Ohta pun membawa Tanaka pergi ke dokter gigi dengan cara menggendongnya.



b. Miyano yang ingin menjadi gadis dewasa

Miyano meminta bantuan kepada Tanaka untuk meniru sifat Tanaka agar bisa menjadi gadis dewasa, Tanaka sempat menolak permintaan Miyano namun karena Miyano tidak mudah menyerah akhirnya Tanaka menerima permintaan Miyano. Karena sudah dapat izin dari Tanaka Miyano pun langsung mencoba meniru Tanaka, akan tetapi Miyano selalu gagal meniru setiap apa yang dilakukan Oleh Tanaka, pada akhirnya Tanaka mengatakan pada Miyano bahwa ia tidak pantas meniru sifat Tanaka karena sifatnya yang berlawanan dengan sifat Tanaka.

c. Echizen yang menantang Tanaka

Tanaka dan Ohta yang berada di atap sekolah yang sedang beristirahat, tiba-tiba Echizen datang menghampiri Tanaka lalu menantang Tanaka untuk bermain *Shogi*, Tanaka pun menerima tantangan tersebut, walau Echizen selalu menang ia masih merasa dipermainkan oleh Tanaka, karena tidak bisa menerima hal itu Echizen menantang terus Tanaka hingga hatinya merasa puas.

d. Rahasia Shiraishi

Di sekolah Tanaka dan Ohta ada seorang siswi yang terkenal yang bernama Shiraishi, ia adalah murid yang paling terkenal hingga memiliki banyak penggemar namun ia memiliki masa lalu yang memalukan karena pada saat Shiraishi masih SMP ia merasa kurang percaya diri lalu ia berusaha untuk menutupi rahasianya yang membuatnya malu karena masalahnya akhirnya Tanaka mencoba membangun kembali kepercayaan dirinya Shiraishi.

**c. Tujuan**

Melihat keseharian Tanaka yang lesu bersama dengan teman – temannya memunculkan suatu pandangan tersendiri bagi para penontonnya. Ketika sebuah kemalasan dan *kemageran* sudah melekat sehari – hari dalam kehidupan manusia, anime *Tanaka-kun wa Itsumo Kedaruge* memperlihatkan bagaimana jika kemalasan tersebut terjadi sepanjang waktu. Apabila kamu tidak memiliki teman yang super baik seperti Ohta yang rela selalu berada di samping Tanaka, keseharianmu mungkin tidak akan berjalan mulus. Di sisi lain, anime ini juga menyampaikan pesan bahwa selalu jadi dirimu sendiri di setiap kondisi, seperti halnya Tanaka yang tidak pernah melepaskan rasa lesu dan malasnya di setiap waktu.

**d. Ruang/lokasi**

Pada anime *Tanaka-Kun wa Itsumo Kedaruge* untuk ruang/lokasi peran para tokoh lebih banyak tampil disekolah karena bertemakan anak SMA. Selain di sekolah ada beberapa lokasi seperti taman anak-anak, rumah Ohta, rumah Tanaka, pasar tradisional(*Shoutengai*).

**e. Waktu,**

Waktu yang digunaka dalam anime *Tanaka-Kun wa Itsumo Kedaruge* terdiri dari awal cerita, pertemuan Tanaka dan Ohta, datangnya Miyano, datangnya tantangan dari Echizen, dan rahasia Shiraiishi, dimana setiap loncatan waktu yang ada dalam film ini berurutan dan tidak memiliki interupsi waktu yang signifikan diantara loncaran waktu yang ada.